

Raport Sprint 5

Descrierea generală a proiectului

Edge of Equilibrium este un joc puzzle-platformer de îndemânare în care jucătorul controlează o bilă pe un traseu complex, încercând să o ghideze cu atenție de la un punct de pornire până la o destinație finală. Scopul principal al jocului este să menții bila în echilibru și să eviți să cadă de pe traseu, totodată depășind obstacole și colectând puncte sau power-up-uri.

Obiectivele din sprintul anterior

1. Implementarea a diferite materiale pentru player: piatră, hârtie, lemn;
 2. Implementarea checkpoint-urilor în interiorul nivelelor.
- Ambele obiective au fost implementate: am făcut 4 materiale pentru player (paper, wood, rock, rubber) și material switcher-ul pentru ele;
 - Checkpoint-urile încă nu rețin materialul bilei la cădere, ci îl folosesc pe cel default la respawn.
 - În plus față de obiectivele setate, am implementat grafica pentru primul nivel.

Obiectivele din sprint-ul următor:

1. Implementarea meniului;
2. Rezolvarea problemei legate de checkpoint;
3. Implementarea graficii pentru nivelul 2.

Modul de lucru

Am avut două tipuri de întâlniri:

- întâlniri online (Discord), în cadrul cărora am stabilit viziunea de ansamblu asupra jocului pe care îl creăm, am hotărât obiectivele pentru primele sprinturi și ne-am împărțit sarcinile;
- întâlniri fizice, în cadrul cărora am analizat progresul făcut pe fiecare sarcină în parte, am testat funcționalitățile implementate, am adus îmbunătățiri și am rezolvat bug-uri acolo unde a fost cazul.

La fel ca în sprintul anterior, plănuim să împărțim task-urile într-un mod echilibrat, respectiv câte trei persoane la fiecare obiectiv.